

PERSÖNLICHE DATEN

Name: Nico Rubbert
Adresse: Düsseldorf

Telefon: 01590 2639953
E-Mail: kontakt@nicorubbert.de
Portfolio: www.nicorubbert.de

Geburtsjahr: 1999
Familienstand: ledig



BERUFSERFAHRUNG

- 07/2023 – 01/2024 **Masterand**
Vodafone GmbH, Zentrale Düsseldorf
- Multi-User Augmented Reality
 - Unity AR-Foundation und Apple ARKit
 - Photon Unity Networking
- 04/2023 – 07/2023 **Praktikant Mobile Media und Mixed Reality**
Vodafone GmbH, Zentrale Düsseldorf
- C# Programmierung in Unity
 - Python Websocket Server
 - Low Latency Video Streaming zu VR-Headset
- 10/2021 – 12/2023 **Wissenschaftliche Hilfskraft Cross-Platform-App-Development**
Hochschule Hamm-Lippstadt
- Flutter Front- und Backend Programmierung
 - Anbindung einer App an bestehende MongoDB-Datenbank
 - Speichern und Laden von Daten als JSON
 - Posen-Erkennung mittels MoveNet-TensorFlow-Modells
- 09/2019 – 01/2020 **Praktikant Virtual Reality Entwicklung**
VRketing, Dresden
- Entwicklung einer VR-Fitness-Anwendung
 - Unity 3D, C#-Programmierung
 - 3D-Modellierung und Erzeugung von Renderings

AUSBILDUNG

- 03/2022 – 03/2024 **Master Medieninformatik**
Hochschule Düsseldorf
Abschluss: voraussichtlich März 2024
- 09/2017 – 08/2021 **Bachelor Computervisualistik und Design**
Hochschule Hamm-Lippstadt
Abschlussnote: 1,5
- 2009 – 2017 **Abitur 2017**
Städtisches Gymnasium Ahlen
Abschlussnote: 1,3

KENNTNISSE

- Tech-Skills:** Programmierung: C#, Java, Flutter, Dart, HTML, CSS, JavaScript
Game Engines: Unity3D, AR/VR, Photon Networking
Kreatives: 3D-Modellierung, Photoshop, Figma UI/UX
- Sprachen:** Deutsch (Muttersprache)
Englisch (sehr gute Kenntnisse in Wort und Schrift)
- Hobbies:** Gaming, Game Jams, Tischtennis

PROJEKTÜBERSICHT

Masterarbeit: Vodafone Innovation Park

- Masterarbeit mit dem Titel: "Augmented Reality zur Unterstützung von Präsentationen: Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur interaktiven Darstellung innovativer Projekte"
- Entwicklung einer Multi-User AR App. Mithilfe der App können die Projekte im Vodafone Showroom um zusätzliche, virtuelle Inhalte ergänzt werden. Ein Tourguide hat dabei die Kontrolle über den AR-Content, welcher auf bis zu 8 iPads synchronisiert wird.

Bachelorarbeit: Algorithmus zur Generierung virtueller Landschaften

- Bachelorarbeit mit dem Titel: „Konzeption und prototypische Umsetzung eines Algorithmus zur parameterbasierten Generierung virtueller Landschaften“
- Entwicklung einer Editor-Erweiterung für Unity, um prozedurale Landschaften zu generieren.
- Effiziente, parameterbasierte Verteilung von Assets auf Terrains

Reality Zoom: Konzeption und Entwicklung einer VR-Lehranwendung

- Implementierung einer VR-Lehranwendung zur verbesserten Wissensvermittlung von Lerninhalten in Unity für die Meta Quest